

SQUARE ENIX.

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。
http://www.jp.playstation.com/support/
なお、お子さま（特に6歳未満の子）の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。
※振動機能の入／切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

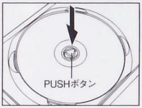
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）につなぐと、画像の焼き付き（残像映像）が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

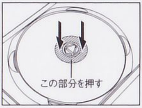
ブルーレイディスク™の取り出し/収納方法

ブルーレイディスク™を取り出し／収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。



取り出し

PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



収納方法

ディスクのすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。

BLJM 60382 / BLJB 93504

STORY … 4
CHARACTER … 6
OPERATION … 8
START MENU … 9
MAIN MENU … 10
CONFIG … 11
HISTORIA CROSS … 12
FIELD … 14
BATTLE … 24
TIPS … 41



PlayStation®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PlayStation®3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

> お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
> 起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
> 今すぐアップデートを実行しますか?
>
> はい　　いいえ

アップデートが中断されると、故障の原因となります。
アップデート中は、次の点にご注意ください。

- 電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには

XMB™(クロスメディアバー)の[設定]⇒[本体設定]⇒[本体情報]を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。[システムソフトウェア]の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929(PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-6733-0800) 受付時間10:00〜18:00


FINAL FANTASY. XIII-2

”彼女“は運命に立ち向かった。
人類を飼いならす、偽りの神々に挑んだ。

その戦いは、世界を変えた。
全人類の殺戮をもくろんだ神々は、人間の意志に敗れ去った。
神々の力は失せ、人々の安住の地コクーンは空から堕ちて、
魔獣がさまよう大地パルスと、ひとつに結ばれた。
神々の支配から解き放たれた、新しい時代の始まりだった。

けれど“彼女”はもういない。
戦いの終わりに、姿を消した。

“彼女”は死んだと、誰もが諦めた。
ただひとりセラ・ファロンだけは、“彼女”を信じた。

そして3年。

突如飛来した隕石が、おだやかな日々を終わらせた。
時空が歪み、異次元の敵が襲来する。

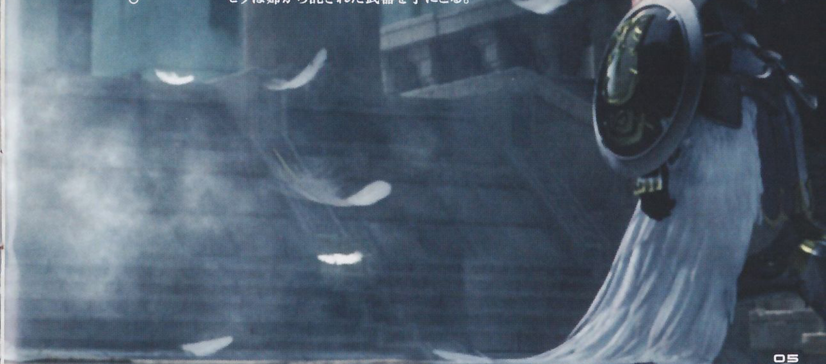
混乱のさなかでセラを救ったのは、見知らぬ若者ノエル。
時を越えて流れついた狩人が、セラに告げる。

時空をわたる旅に出よう。
はるかな時の彼方で、”彼女”が待っている。

"彼女“の名はライトニング。
死と混沌の支配する世界で、滅びゆく女神を守る者。
かつてセラを救った、かけがえのない姉。

“お姉ちゃんに会いたい。”

未来へ踏み出す決意を固め、
セラは姉から託された武器を手にとる。



NOEL KREISS

ノエル・クライス

セラの前に突如現れた青年。
自らを飾ることのない、素直で明るい性格。
だが、その素性には多くの謎が隠されている。
手には独特の形状をした双剣を持ち、
戦いでは双剣を使用した近接攻撃を得意とする。



SERAH FARRON

セラ・ファロン

ライトニングの妹であり、
過酷な運命の渦に巻き込まれた少女。
どこかはかなげな雰囲気を持つが、芯が強く、
心優しい真面目な性格の持ち主。
いなくなった姉ライトニングの生存を信じ、
ノエルとともに旅立つことに。





LIGHTNING

ライトニング

クリスタルと化した妹セラを救うため、
世界を敵に回しながらも戦いに身を投じた女性。
現在は混沌の地ヴァルハラで、
騎士として女神エトロの神殿を守っている。
女神により与えられた力で神に近しい存在となり、
新たな戦いに身を投じていく。

♦操作方法

ここでは、ワイヤレスコントローラ(DUALSHOCK®3)の操作方法を説明します。
緑色で表示された部分がフィールド画面での操作、青色で表示された部分がバトル画面での操作になります。

フィールド操作
バトル操作

R1 ボタン
モーグリハント／
モーグリ投げ(モーグリを投げる)
ライブラの表示

○、□、×、△ ボタン

○ボタン
決定／スイッチなどの操作
コマンドの実行／
ターゲットの決定／
選択コマンドをストック

□ボタン
地図を開く
シンクロドライブ

×ボタン
ジャンプ
キャンセル

△ボタン
メニュー画面を開く
使用可能状態のコマンドを実行

L1 ボタン
モーグリ投げ
(モーグリをつかんで狙いを定める)
パラダイムシフト

方向キー
項目の選択(メニュー画面)
ターゲット・コマンド選択



左スティック／L3 ボタン
操作キャラクターの移動
(地図表示中に、
左スティックを押す
[L3 ボタン]で現在地に戻る)

SELECT ボタン
NAVIマップ表示／非表示
使用しません

START ボタン
ポーズメニュー
ポーズメニュー

右スティック／R3 ボタン
カメラの操作
(右スティックを押す[R3 ボタン])
でカメラ位置をリセット)
カメラの操作



セーブについて

本作は、オートセーブでゲームの進行状況を保存します。オートセーブ中は、画面左上にセーブアイコンが表示され、HDDアクセスランプが点滅します。ゲーム中、任意でセーブをすることもできます。フィールドでSTARTボタンを押し、ポーズメニューから「セーブをする」を選んでください。セーブアイコンが表示されている時は、PlayStation®3本体の電源を切らないでください。

♦スタートメニュー

『ファイナルファンタジーXIII-2』のゲームディスクをPlayStation®3本体にセットします。
その後、タイトル画面にスタートメニューが表示されます。



NEW GAME	ゲームを最初から始めます。バトル難易度を「NORMAL MODE」「EASY MODE」から設定してください。バトルの難易度はコンフィグ（→P.11）でいつでも変更することができます。次に、画面の指示に従って「新規セーブデータ」を作成してください。データ作成には、PlayStation®3本体のHDDに28.6MB以上の空き容量が必要です。
つづきから	以前にセーブしたデータの続きからゲームを始めます。
ダウンロード コンテンツ	ダウンロード コンテンツがサービスインするとショップがオープンします。
初心者の館	前作『ファイナルファンタジーXIII』の物語を確認することができます。
特典	トロフィーの獲得などでカスタムテーマが手に入ります。
コンフィグ	操作方法の調整や環境設定を行います。（→P.11）

MAIN MENU / CONFIG

♦メインメニュー

フィールド上で△ボタンを押すと、メニュー画面が開きます。
キャラクターの状態や地図の確認、武器・アクセサリの装備変更などはこの画面から行います。
左スティックか方向キーで項目を選択し、◎ボタンで決定します。「装備」画面などでは、
L1 ボタンと R1 ボタンでキャラクター表示を切り替えられます。
また、ゲームの進行によって、使用可能なメニューが追加されていきます。



編成&作戦	パラダイム編成や作戦指示などを行います。(→P.32)
クリスタリウム	キャラクターの能力アップやアビリティの修得を行います。(→P.39)
モンスターカスタマイズ	仲間にしたモンスターの名前変更やデコレーションができます。(→P.31)
装備	武器やアクセサリなどの装備変更を行います。
リーダーチェンジ	リーダー（操作キャラクター）の変更ができます。
ステータス	キャラクターの能力や所持アビリティを確認できます。
アイテム	所持している各種アイテムを確認できます。
オートクリップ	ゲーム中に入手した情報を確認できます。
エネミーレポート	バトルで倒したモンスターの情報を確認できます。
フラグメント	これまでに入手した「時の断片」フラグメントを確認できます。(→P.21)
フラグメントスキル	これまでに取得したフラグメントスキルを確認できます。(→P.21)
地図	現在いるエリアの地図を確認できます。(→P.19)
コンフィグ	操作方法の調整や環境設定を行います。(→P.11)

◆コンフィグ

ここでは、フィールドやバトルでのカメラ操作や、字幕表示のON/OFF、バトルの難易度など各種設定を行うことができます。



カメラの操作方法	カメラの操作方法を４つのタイプから設定します。
カメラの操作感度	感度の数字を上下させることで、カメラの操作に対しての反応の大小を設定します。
画面の明るさ	画面の明るさを９段階から設定します。
文字の拡大	字幕やメッセージの文字の大きさを設定します。
字幕の表示	字幕の表示ON/OFFを設定します。
字幕話者名の表示	会話の字幕に追加される話者の名前の表示ON/OFFを設定します。
フィールド会話のメッセージの表示	画面左下に表示されるフィールドの会話メッセージの表示ON/OFFを設定します。
ヘルプメッセージの表示	バトルやフィールドでのヘルプメッセージの表示ON/OFFを設定します。
バトルの難易度	バトルの難易度を「NORMAL MODE」「EASY MODE」から設定します。
バトル開始時のカーソル位置	バトル開始時のカーソル初期位置を２つのタイプから選定します。
バトルのターゲット選択方法	バトルでのターゲット選択方法を２つのタイプから設定します。
NAVIマップの回転方法	画面右上に表示される地図の回転方法を２つのタイプから選択します。
地図の回転方法	地図の回転方法を「北固定」「進行方向」から設定します。

♦ヒストリアクロス

本作では、時代や場所の異なるさまざまな時空エリアが存在し、プレイヤーは時を越えた冒険を繰り広げていくことになります。「ヒストリアクロス」は、異なる時空エリア（時代と場所）を行き来するためのポータル的な空間になります。エリアを移動するには、左スティックか方向キーで行きたい「時空エリア」（時代と場所）を選択し、◎ボタンで決定します。旅先で新しいゲートを開くと、新しい時空エリアが追加されます。



ヒストリアクロスでの操作

L1 ボタン	ヒストリアクロスのビュー切り替えができます。
R1 ボタン	ゲートの開閉ができます。（ゲートの開閉には「リバースロック」が必要です）
△ボタン	メインメニューを開きます。
□ボタン	セーブができます。
左スティック／方向キー	エリアの選択ができます。

ゲート

時空エリアには複数のゲートが存在することがあり、起動させるゲートによって、次に進むことのできる時空エリアが変化します。ヒストリアクロスで各エリア名の下に表示されるアイコンは、その場所にあるゲートの数を示しています。ゲートが開通して使えるようになると、アイコンの色が変わります。また右下には、入手した「フラグメント」（→P.21）の数が表示されます。



オーパーツ

各時空エリアにあるゲートを起動するには、鍵となるアイテム「オーパーツ」が必要になります。オーパーツでゲートを起動すると、ヒストリアクロスから新たな時空エリアに行くことができるようになります。オーパーツの中には隠されたものもあるので、モーグリ（→P.18）の力を借りて探し出しましょう。



ゲートの開閉

「リバースロック」を手に入れると、ヒストリアクロスで特定のゲートを閉じることができるようになります。「ゲートを閉じる」と、その時空エリアの歴史の一部がリセットされます。エリアの時間が巻き戻り、ゲートを開いたオーパーツを入手する前の状態に戻るので、過去の事件を再び体験したり、失敗した行動をやり直したりできます。ゲートを閉じた際に関連オーパーツは、「だいじなもの」欄から消えます。巻き戻して取得し直すか、ゲートを開けることで元に戻ります。また、歴史の一部は変動していますので注意してください。巻き戻した時間を元に戻すには「ゲートを開く」を行います。「ゲートを閉じる（時間を巻き戻す）」「ゲートを開く（時間を進める）」には、時空エリアを選択して R1 ボタンを押してください。





フィールドからヒストリアクロスへ

フィールドでSTARTボタンを押してポーズメニューを開くことで、「ヒストリアクロスに戻る」ことができます。ただし、選択肢が表示されないタイミングでは戻ることができません。また、ヒストリアクロスに戻るとオートセーブが行われ、それまでのゲームの進行状況がセーブデータに保存されます。

※セーブデータをロードすると、ヒストリアクロスからゲームが再開されます。時空エリアを選べば、セーブされた地点からエピソードの続きを遊ぶことができます。

♦フィールド

ここでは、フィールド画面に表示されるさまざまな情報の見方について説明します。

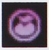
フィールド画面の見方



①リーダー（操作）キャラクター … 現在操作しているキャラクターです。メニュー画面の「リーダーチェンジ」で操作キャラクターを変更できます。
②NAVIマップ … 画面右上に表示される地図で、操作キャラクターの現在地や目的地、ゲートやショップなどの位置が表示されます。SELECTボタンで、マップ表示のON/OFFを切り替えられます。

NAVIマップ アイコン



	現在地		チョコリーナショップ		仲間キャラクター（モーグリ）
	目的地		チョコボ		テレポの石碑
	ゲート		入手済トレジャー		通行不能

敵とのエンカウント



フィールド移動中にモンスターが出現すると、「モーグリクロック」が画面に表示されます。モーグリクロックは敵の状態を察知し、ゲージの色で危険度を知らせてくれます。キャラクターは、地面に表示されたサークル状の「クロックエリア」内の敵を攻撃できます。タイムアップになる前に敵を見つけ、正面にとらえて◎ボタンでアタックしましょう。敵から一定間隔離れて、敵が消えると、クロックエリアが小さくなりバトルを回避することもできます。



モーグリクロック（緑色ゲージ）

敵が動かず、「奇襲攻撃」ができます。ここで敵にアタックが成功すれば、プレイヤーに有利な状態でバトルがスタートします。



モーグリクロック（黄色ゲージ）

敵が動き始めて、接触される危険があります。ここで敵に接触されると、通常の状態でバトルがスタートします。



モーグリクロック（赤色ゲージ）

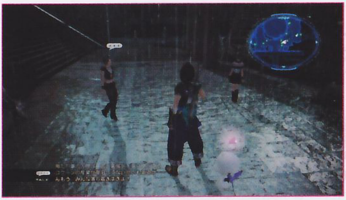
敵に不意打ちされた状態でバトルがスタートします。ポーズメニューからのリスタートも使用できなくなります。



アタック成功でバトルを有利に進めよう

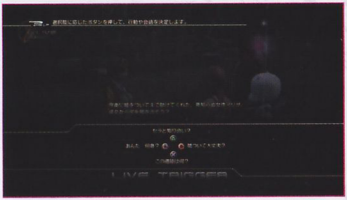
モーグリクロックが緑色のゲージのときに、敵に向かって◎ボタンを押しアタックが成功すると、奇襲攻撃（チェーンボーナスの上昇、ヘイスト状態）が発動し、有利にバトルをスタートすることができます。敵に触れただけの場合は通常のバトルスタートになりますので、積極的にアタックを狙っていきましょう。

人々との会話



フィールドにいる人物に近づくと、声が聞こえてきたり、語りかけてくることがあります。会話は自動的に行われ、画面左下に表示されるので特に操作は必要ありません。ときにはキャラクターを操作して話しかける場面もありますが、その場合は人物に近づくと[TALK]サインが表示されるので、◎ボタンで話しかけてください。近くに2人以上の話しかけられる人物がいる場合は、方向キーの左右でTALKサインの切り替えができます。

ライブトリガー



会話やイベントの途中で、「ライブトリガー」というモードに入ることがあります。ここで選択肢に対応したボタンを押すと、自分の行動や、相手への返答を選ぶことができます。会話の内容によっては、同じライブトリガーで選択を何度でもやり直せます。また、一定の条件を満たさないと現れない、特別な選択肢もあります。いろいろなライブトリガーで選択をするうちに歴史の変更が蓄積され、時空の彼方からトレジャーボックスやアイテムが現れることがあります。ライブトリガーの選択で、時空に秘められた宝物を発見しましょう。

ジャンプ



フィールド上の道をふさぐ小さな段差や障害物は、⊗ボタンでジャンプすることで飛び越えることができます。また、大きな段差でも近くに青く光るリングがあれば、それに乗って⊗ボタンを押すことで自動的に大きくジャンプし、飛び越えることが可能です。

点在する仕掛け

フィールド上には、近づくと各種のサインが表示されるスイッチ類が置かれています。これらは ◎ ボタンで仕掛けを操作できたりします。ただし、中には特定のアイテムが必要だったり、そのままでは操作できないものもあります。そんな場合は、周りをよく調べたり、モーグリをうまく使ってスイッチを起動させてみましょう。



トレジャーボックス

フィールド上に置かれたトレジャーボックスを見つけて、近くで ◎ ボタンを押すと中にあるアイテムやギルを入手できます。トレジャーボックスの中には隠された状態で置かれているものもありますが、その場合はモーグリの探索能力(→P.18)を使うことで発見できるようになります。



チョコボでの移動

チョコボは乗用の鳥です。「ギサールの野菜」を持った状態で ◎ ボタンでターゲットすると、乗って移動することができます。乗っている間は、敵との戦闘が発生しません。素早く安全に移動したい時は、チョコボに乗ってみましょう。またチョコボがいない場所でも、探索を続けていると、チョコボが現れることもあります。



モーグリの探索能力



剣と弓に変身してセラを守るモーグリには、フィールドにあるアイテムを探索する能力もあります。

モーグリサーチ

ゲートを開く鍵になる「オーパーツ」やトレジャーボックスを探すには、モーグリの頭のポンポンに注目しましょう。ポンポンが反応して光る場所を見つけたら、近づいて ◎ ボタンで調べてみてください。

モーグリハント





近くに隠されたアイテムがあれば、モーグリの頭のポンポンが激しく輝きだします。モーグリがその付近に飛んで行きますので、R1 ボタンで探索を頼んでみましょう。モーグリの周囲に隠されたアイテムがある場合は、それが姿を見せて、入手できるようになります。隠されたアイテムの中には、ゲームの進行に必要なものなどさまざまなものが存在します。

※モーグリハントの範囲内に隠されたアイテムが2個以上あっても、1回につき1個だけしか反応しません。

モーグリ投げ





ストーリーを進めて特定のイベントを終えると、「モーグリ投げ」ができるようになります。L1 ボタンでモーグリをつかみ、右スティックで方向を定めて R1 ボタンを押すと、モーグリを放り投げます。モーグリはその先で探索を行い、うまく行けばアイテムを入手することができます。ただし、モーグリが遠くにいるときに敵が現れると、警告が遅れてモーグリクロックがあっという間に回ってしまいますので、敵がいる場所で使う時は注意してください。

地図

地図では、プレイヤーの現在地や目的地、周辺の状況などを確認できます。また画面左側には、現在受けている依頼や行動目的なども表示されますので、新たなエリアに移動したときには、地図を確認しながら行動すると良いでしょう。新しいエリアの地図は、トレジャーボックスから入手したり、人々からもらえたりします。地図を表示するにはフィールドで□ボタンを押すか、△ボタンでメインメニューを開き、そこから「地図」を選択してください。



地図アイコン

- 現在地（自分）
- 目的地
- ゲート
- チョコリーナショップ
- チョコボ
- 仲間
- 入手済トレジャー
- 通行不能
- 仲間キャラクター（モーグリ）
- テレポの石碑

地図での操作

左スティック	地図表示位置の移動
右スティック	地図のズーム表示
L3ボタン（左スティックを押す）	現在地を中心にした表示に戻る

チョコリーナショップ

さまざまな時空エリアに現れる謎の行商人「チョコリーナ」に話しかけると、アイテムの売買ができます。また特定の「素材」を渡し、手数料を支払うと、特別な武器やアクセサリを作ってもらえます。ショップメニューで欲しいアイテムを見つけたら、値段だけでなく、どんな素材が必要かを確認しましょう。



戦闘アイテム	ポーションやフェニックスの尾などの戦闘用アイテムを売買できます。
モンスター成長アイテム	モンスターの成長に必要なアイテムの売買ができます。
武器	パーティーキャラクターの装備武器を購入できます。 購入にはギル（お金）のほかに特定の素材が必要な場合があります。
アクセサリ	パーティーキャラクターの装備アクセサリを購入できます。 購入にはギル（お金）のほかに特定の素材が必要な場合があります。
素材	所持している素材を売ることができます。
掘り出しもの	各エリアによって異なる限定商品を購入することができます。

アクセサリ装備について

アクセサリを装備すると、キャラクターのさまざまな能力が強化されます。アクセサリは複数身につけることができますが、アクセサリの「装備コスト」の合計がキャラクターの「装備能力」を超えてしまうと、装備できなくなります。「装備能力」はキャラクターを特定の段階まで成長させると、増やすことができます。



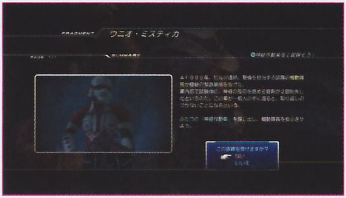
時の断片「フラグメント」

さまざまな時代や場所での時の矛盾を解決していくと、「フラグメント」と呼ばれるアイテムが手に入ることがあります。フラグメントは時の記憶を宿したかけらで、入手すると貴重な知識に触れることができます。世界の歴史には160個のフラグメントが隠されています。



依頼

各時空エリアに生活している人たちと会話するときに、「依頼」を受けるかどうかの選択肢が発生することがあります。依頼の内容は特定のアイテムの探索や、モンスターの討伐などさまざまです。依頼を達成することで、フラグメントやクリスタルポイントなどの報酬を受け取ることができます。



フラグメントスキル

フラグメントがたくさん集まってきたら、逸楽の宮殿「ザナドゥ」(→P.22) にいるチョコボシスターのところへ行ってみましょう。女神の祝福により、「フラグメントスキル」という新たな能力が目覚めることがあります。フラグメントスキルには、チョコボに乗ったときの音楽を変更するものやモーグリの能力をアップさせるものなど、通常のアビリティとは異なるものが用意されています。



逸楽の宮殿「ザナドゥ」

時空の果てにある逸楽の宮殿「ザナドゥ」では、カジノコインを使って遊べるゲームが用意されています。カジノコインは「交換所」でギルを支払うことで入手してください。コインをたくさん貯めると、ここでしか手に入らないさまざまな賞品と交換することができます。



スロットマシン

回転する3つのリールをタイミングよくボタンを押して止めていき、横か斜めの方向に同じ絵柄が並べば、投入したコインが増えて戻ってきます。払い戻しの倍率は、絵柄や並び方によって異なります。はじめはコインを5枚ずつしか入れられませんが、スロットが成功するにつれて投入できる額が増えていきます。



チョコボレース

チョコボレースとは、仲間のチョコボをレースに出走させ、上位を狙う参加型のアトラクションです。自分のチョコボの順位に応じてコインや賞品を得られるほか、ライバルチョコボのなかから1着になるチョコボを予想してコインを賭けることもできます。なお、レースに参加するために預けたチョコボは、その間バトルに参加できません。



競走チョコボについて

競走チョコボの能力の見方は、以下の通りです。

スピード:より短い距離で力を発揮します。

スタミナ:より長い距離で力を発揮します。

RP:レースに出走するごとに消費するいわば「選手寿命」です。ポイントが不足して出走できるレースがなくなったときは、引退させるしかありません。

スキル:チョコボの特殊能力です。△ボタンで詳細を確認できます。



出走レース

チョコボレースは5つのクラスに分けられています。はじめは初級のチョコボが集う「コクーンクラス」からスタートし、条件を満たせば、次のクラスが解放され、出走レースのリストに並ぶようになります。上位のクラスを開放する条件とは、基準タイム以上でレースに勝利することです。



出走表

出走表では、自分のチョコボに作戦指示やアイテムをあげたり、ほかのチョコボたちにコインを賭けることができます。作戦には「先行逃げ切り」や「後方待機」など4種類があり、自分のチョコボの作戦は変更可能です。



チョコボを引き取る

RPが不足して出走できるレースがなくなったときは、チョコボを引き取って引退させることになります。引退時の成績が良ければ、歴代記録に残ります。



レース中のアクション

レース中は、いくつかのアクションでチョコボをコントロールすることができます。

スタートダッシュ：ゲートが開くタイミングで◎ボタンを押します。

ブースト：レース中に◎ボタンを押し、画面右下のブーストゲージを消費することでスピードを上げることができます。

カメラ操作：L1ボタンでチョコボを正面から映します。またR1ボタンでチョコボを後方から映します。



時の迷宮

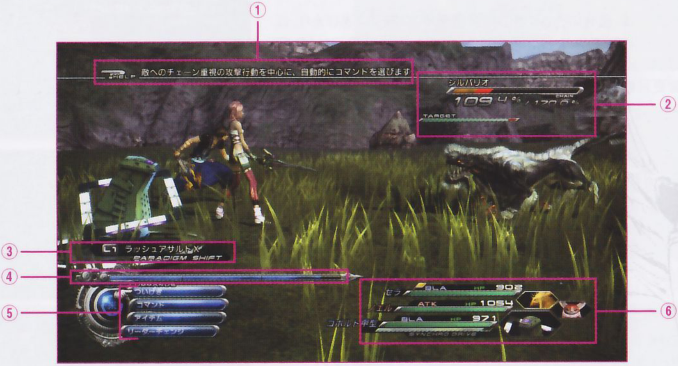
時空の狭間には、「時の迷宮」と呼ばれる正体不明の空間が存在します。ここから元の世界に戻るには、クリスタルの与える謎「パラドクス」を解かなければなりません。パラドクスには、一度通過すると消えてしまう床の上をうまく進んで行く「消え去る床」など難易度が違う数種類のパターンがあります。



♦バトル

ここでは、バトル画面に表示される情報の見方や、バトルに関するシステムについて説明します。

バトル画面の見方

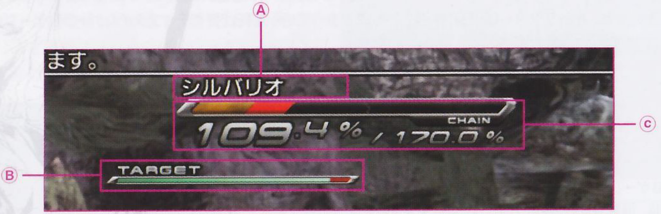


①**ヘルプメッセージ** … 選択中のコマンドなどについての説明が表示されます。メインメニューの「コンフィグ」で、表示のON/OFFを設定できます。

③**パラダイム** … 現在設定しているパラダイムが表示されます。(→P.32)

④**ATB(アクティブタイムバトル)ゲージ** … ATBゲージとストックしたコマンドが表示されます。(→P.26)

⑤**コマンド** … キャラクターが使用できる「こうげき」や「アビリティ」「リーダーチェンジ」などのコマンドが表示されます。(→P.27)



②**敵モンスターのステータス** … 敵モンスターのHPなどが表示されます。

Ⓐ**モンスター名** … モンスターの名前が表示されます。
Ⓑ**HPゲージ** … モンスターの残りHPを確認できます。
Ⓒ**チェーンゲージ** … 敵に攻撃を命中させることでたまっていきます。(→P.28)



⑥**パーティーキャラクターのステータス** … 各キャラクターのさまざまな情報が表示されます。

Ⓐ**キャラクター名** … キャラクター、仲間モンスターの名前が表示されます。
Ⓑ**ロール** … キャラクター、仲間モンスターに設定されたロール(役割)が表示されます。(→P.34)
Ⓒ**HPゲージ** … キャラクターの残りHPが表示されます。リーダー(プレイヤー操作キャラクター)のHPが0になってしまうと一方のキャラクターが自動的にリーダーとなります。二人のキャラクターのHPが0になってしまうと、GAME OVERになります。

BATTLE

バトルの基本

フィールドでモンスターとエンカウント(→P.15)すると、バトルが始まります。バトル中はリアルタイムで時間が流れ、キャラクターは時間経過とともにたまっていくATB（アクティブタイムバトル）ゲージを消費して行動していきます。

1.コマンドのストック



ATBゲージは複数のスロットに分かれていて、スロットの数だけ、一度にコマンドをストックすることができます。コマンド名の横の数値はATBゲージの消費コストです。複数のコマンドを連続して実行するときは、消費コストの合計分までゲージがたまるのを待つ必要があります。

2.ターゲットの選択



コマンドをストックした後に、実行するターゲットを選択して◎ボタンを押すと、コマンドを実行します。複数の敵と戦うときは、方向キーでターゲットを選び、◎ボタンで決定してください。

3.オートコマンド



行動内容をオート（お任せ）にしたいときには、コマンドメニューの一番上に表示されるオートコマンドを選択してください。オートコマンドはリーダーに設定されたロール(P.34)によってコマンド名や行動内容が変わります。たとえば、ロールがATTACKER（アタッカー）の場合はオートコマンドが「こうげき」になり、ターゲットを決めれば自動的にその敵に通常攻撃を実行します。



コマンド入力テクニック

一度入力したコマンドは、実行前なら⊗ボタンで取り消せます。また、△ボタンでたまっているATBゲージ分のコマンドをすぐ実行できます。1コマンドだけ実行したいときなども、△ボタンでストックするコマンドの数を少なくできます。「コマンド」から左スティックを右に倒すか、方向キー右で「リピート」を選ぶと、前回と同じコマンドをすばやく入力できます。

コマンド

各コマンドには、使用するためのATBゲージ消費コストが設定されています。消費コストが3のコマンドを実行するためには、ATBゲージを3スロット分以上ためる必要があります。



オートコマンド	リーダーに設定されたロールに合わせて、自動的にコマンドを選びます。 コマンド名は、各ロール専用のものが表示されます。
コマンド	各キャラクターごとに使用できるコマンドを選びます。
アイテム	戦闘アイテムを使用します。ATBゲージを消費せずに実行できます。
リーダーチェンジ	リーダー(操作キャラクター)の変更を行います。

アビリティ

レベルアップによってキャラクターが修得したさまざまなアビリティも、必要な消費コスト分までATBゲージをため、コマンドで選択することで実行できます。アビリティには魔法や技のようにコマンドで選択することで発動するものと、修得すれば自動的にその効果を発揮するタイプの2種類があります。



ライブラとエネミーレポート

バトル中に、R1ボタンで敵の情報を表示する「ライブラ」が使えます。敵の情報は徐々に明らかになっていきますが、アイテム「ライブラスコープ」を使用すれば、一気にすべての情報がわかります。敵の情報が判明すると、仲間が弱点をつくように考えて行動しますので、戦闘を有利に進められます。集めた敵の情報は、メインメニュー「エネミーレポート」で確認できます。



BATTLE

チェーンとブレイク

敵に攻撃を命中させると、画面右上の「チェーンゲージ」がたまっていきます。ゲージは時間の経過とともにたまっていきますが、集中攻撃でゲージをためていくと、ゲージに表示されたチェーンボーナス（ダメージ%）が上昇してより多くのダメージを与えられます。さらに集中攻撃してゲージが満タンのときに一撃を加えると、敵は大きく体勢を崩して「ブレイク」します。ブレイク状態の敵を攻撃すれば、大ダメージを与えることができます。またブレイク中は、異なる効果を発揮するアビリティもあります。





シネマティックアクション

バトル中、イベントシーンが挟まり「シネマティックアクション」というモードに突入することがあります。シネマティックアクションが始まったら、画面に表示される指示に合わせて、対応するボタンや左スティックをタイミングよく入力してください。ここでの入力の結果によって、敵の攻撃を避けたりといった行動が発生し、バトルの展開などに変化が現れます。





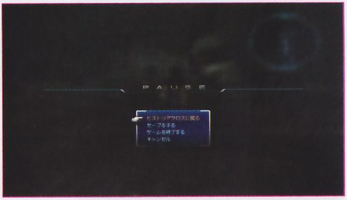
攻撃の選択

シネマティックアクション中には、行動の選択肢が表示されることもあります。プレイヤーの選択によって、カットシーンやバトルの進行が変化します。



ポーズメニュー

バトル画面やフィールド画面などでSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。ポーズメニューには、ゲームを終了してタイトル画面に戻るほか、ゲームを快適に進めるための機能が用意されていますので、どの画面でどんな機能が使用できるかを確認しておきましょう。



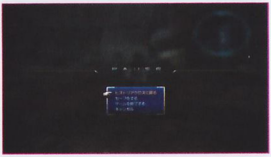
リスタート（バトル画面）

バトルの途中でポーズメニュー（STARTボタン）を開き、「リスタート」を選ぶことで、バトル直前の状態からやり直すことができます。リスタートすると消費したアイテムが元に戻り、与えたダメージがリセットされます。



ヒストリアクロスに戻る（フィールド画面）

フィールドでポーズメニュー（STARTボタン）を開き、「ヒストリアクロスに戻る」を選ぶことで、ヒストリアクロス画面に行くことができます（選択肢が表示されないタイミングでは、戻ることができません）。また、このときにオートセーブで現在のゲームの進行状況などが自動的に記録されます。その時空エリアではセーブした時の進行状況が保持されますので、その場所でのエピソードを一時中断して、ほかの好きな時空エリアを旅することができます。



セーブ（フィールド画面）

フィールド画面でポーズメニュー（STARTボタン）を開き、「セーブをする」を選ぶことで、自分でセーブをすることができます（選択肢が表示されないタイミングでは、セーブできません）。

※セーブデータをロードすると、ヒストリアクロスからゲームが再開されます。時空エリアを選べば、セーブされた地点からエピソードの続きを遊ぶことができます。



スキップ（イベント画面）

イベントシーンはSTARTボタンで一時停止することができます。また、一時停止中に「スキップ」と表示される場合はSELECTボタンでそのシーンをスキップできます（一時停止しても「スキップ」の表示がでないシーンは、スキップすることができません）。人々との会話シーンやフィールドで移動中に発生する「LIVE」シーンも同じ方法でスキップできます。



モンスター

バトルで敵モンスターを倒したときに、「モンスタークリスタル」と呼ばれるアイテムを入手することがあります。モンスタークリスタルを入手すると、それを落としたモンスターを仲間に加えることができます。



召喚レイド

仲間にしたモンスターから３体を選んでパラダイムに組み込むと、バトルで戦わせることができます。この組み合わせが「召喚レイド」です。モンスターをパラダイムに組み込むには、△ボタンでメインメニューを開き、「編成&作戦」を選んでください。編成&作戦メニューから召喚レイドを選ぶと、モンスターを編成し、パラダイムに組み込むことができます。バトル中にパラダイムを切り替えることで、異なるモンスターを次々に召喚することも可能です。



シンクロドライブ

仲間のモンスターはそれぞれ必殺技を持っています。モンスターがバトルに参加した時間に応じて、画面右下の「シンクロドライブ」のゲージが上がっていきます。ゲージがMAXになった状態で□ボタンを押すと、それぞれのモンスターの必殺技が発動します。必殺技によっては、すばやくボタン入力すると効果が上がるものがあります。どのボタンを押せばよいかは、技が始まる前に画面に表示されますので、その指示にしたがってタイミングよくボタンを入力しましょう。



モンスターカスタマイズ

仲間にしたモンスターは、「モンスターカスタマイズ」によって名前を変えたり、オシャレをさせたりできます。モンスターカスタマイズを行うには、Ⓐボタンでメインメニューを開き、「モンスターカスタマイズ」を選択してください。



デコレーション

モンスターの装飾品を使って、モンスターにオシャレをさせます。なお、デコレーションはバトルの能力値などには影響しません。自分好みのスタイルで、モンスターを着飾ってみましょう。



名前を変更する

モンスターの名前を、あらかじめ用意されたタイプ別の名前リストから選んで変更したり、「ランダムセレクト」で自動的に変更したりできます。また、「デフォルトに戻す」で、変更前の最初の名前に戻すことができます。



アビリティ継承

ほかのモンスターから「アビリティ継承」することで、そのモンスターを強化します（→P.40）



解放する

仲間モンスターをリストから外して解放します。解放したモンスターとモンスタークリスタルは手元からなくなってしまいます。



BATTLE

パラダイム

キャラクターは6種類のロール(→P.34)を使い分けて戦います。ロールを変えると使えるアビリティが変化し、行動パターンも切り替わります。どのキャラクターがどんなロールを使って戦うか、その組み合わせを決めるものが「パラダイム」です。パラダイムの編成は、メインメニューの「編成&作戦」で行います。ロールの組み合わせを変えることで、攻撃型や防御型など、さまざまなパーティーを編成することができます。





編成&作戦

バトルでさまざまなパラダイムを使い分けるには、あらかじめメインメニューの「編成&作戦」で設定しておく必要があります。仲間モンスターをバトルに参加させるのも、「編成&作戦」メニューの「召喚レイド」で行います。



召喚レイド	最大3体の仲間モンスターをパラダイムに組み込みます。
パラダイム編成	キャラクターのロールを設定し、パラダイムを編成します。
オートセレクト	自動的にパラダイムを編成します。
パラダイム削除	セットされたパラダイムを削除することができます。

パラダイム編成での操作

△ボタン	パラダイムの組み合わせをセーブ/ロードします。
□ボタン	バトル開始時のパラダイムを設定します。

パラダイム編成



キャラクターのロールや召喚するモンスターを設定し、パラダイムを編成することができます。パラダイムは、最大6種類まで登録できます。セッティングデッキからパラダイムを選び、パラダイムを自由に編成することも可能です。パラダイムの登録順を並び替えれば、バトルでの選択時の並び方も変わります。選びやすい順番にあらかじめ並べておきましょう。

パラダイムチューン



集中攻撃など単体への効果を優先するか、範囲攻撃など広範囲への効果を優先するか、パラダイムごとに「作戦行動」をチューニングすることができます。「パラダイム編成」を選ぶと、それぞれのパラダイム名の右に[TUNE]というアイコンがあります。作戦行動を変更したいパラダイムを選択後に、左スティックを左に倒すか、方向キー左でパラダイムチューンのアイコンを選び、◎ボタンを押してください。3種類の作戦行動が表示されますので、どの作戦にするかを選び、◎ボタンで決定してください。

ノーマル：ロールの行動特徴に従う通常の作戦です。

クロス：集中攻撃など単体への効果が優先される行動になります。

ワイド：範囲攻撃など広範囲への効果が優先となります。

チューニングしたパラダイムはTUNEアイコンが変化し、「ケルベロスX」のようにパラダイム名にアルファベットがつきます。
クロス（単体効果重視）の場合は「X」、ワイド（範囲効果重視）の場合は「W」です。

パラダイムシフト



パラダイム編成でセットしておいたパラダイムは、バトル中にいつでもパラダイムシフト（作戦変更）ができます。パラダイムシフトする場合は、L1ボタンでパラダイムメニューを開き、方向キーの上下で変更したいパラダイムを選び、◎ボタンで決定します。パラダイムシフトに制限はないので、状況に合わせて使用していくことがバトルを有利に進めるポイントになります。パラダイムシフトして、キャラクターのロールが変わると、コマンドや戦闘時の思考だけではなく自分と仲間へのボーナス効果もつきます。

BATTLE

ロール

ロールには、攻撃重視の「アタッカー」や回復専門の「ヒーラー」など6種類が存在します。本作ではリーダー以外のキャラクターとモンスターはAI（人工知能）によって行動しますが、キャラクターはロールの設定によって行動パターンを変化させることもできます。ロールの設定は、メインメニューの「編成&作戦」→「パラダイム編成」で行います。



ロールの種類

ATTACKER（アタッカー）



もっとも攻撃力が高いロール。物理攻撃、魔法攻撃ともに威力が高く、アタッカーの攻撃でたまったチェーンゲージは通常よりも減りにくく、ブレイクを狙いやすい特徴があります。
【ロールボーナス：仲間にも少し同じ効果】物理・魔法攻撃の威力アップ。

BLASTER（ブラスター）



火・氷・雷・風などの属性攻撃が特色。異なるアビリティのコンビネーションでチェーンボーナスがアップし、敵に与えるダメージが増えます。敵の弱点である属性で攻撃すれば、ボーナス上昇率はさらにアップします。
【ロールボーナス：仲間にも少し同じ効果】チェーンボーナスのアップ。

DEFENDER（ディフェンダー）



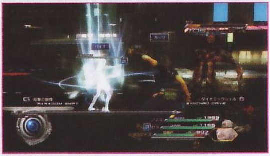
敵の攻撃を引き受けて、仲間を守るロール。防御に特化していて、受けるダメージを減らしたり、自分を攻撃した相手に反撃するアビリティを操ります。アビリティ「挑発」が成功すると、チェーンゲージの持続時間がアップします。
【ロールボーナス：仲間にも少し同じ効果】物理・魔法耐性のアップ。

JAMMER（ジャマー）



敵の能力を弱めるアビリティを操るロール。攻撃力や防御力を下げるだけでなく、猛毒などのステータス異常も引き起こします。妨害・弱体系アビリティが成功すると、チェーンボーナスがアップします。
【ロールボーナス：仲間にも少し同じ効果】敵へのアビリティ成功率アップ。

ENHANCER（エンハンサー）



味方の能力を強化するアビリティを操るロール。攻撃力や防御力を高めるだけでなく、味方の攻撃に火・氷・雷・風の属性を付与するアビリティも使いこなします。
【ロールボーナス：仲間にも少し同じ効果】強化・防御系アビリティの持続時間が延長。

HEALER（ヒーラー）



HPの回復やステータス異常の治療、戦闘不能の仲間を復活させるアビリティを操るロール。複数のステータス異常を治療するときは、最後にかけられた異常から回復していきます。
【ロールボーナス：仲間にも少し同じ効果】回復アビリティ・回復アイテムの効果をアップ。



モンスターのロール

仲間にしたモンスターにはそれぞれ固定のロールが設定されていて、成長とともにロール固有の能力アップやアビリティ修得をしていきます。パラダイム編成では、モンスターのロールを確認しておきましょう。

BATTLE

属性

敵が特定の「属性」を苦手とする場合、「属性攻撃」で通常よりも大きなダメージを与えることができます。バトル中の「ライブラ」やエネミーレポートを使うと、火・氷・雷・風の４属性や物理・魔法攻撃に対して強いか弱いかがわかります。ブラスター以外のロールでも、エンファイなどエン系のアビリティを使えば、攻撃系アビリティに属性が付加されて属性攻撃が可能になります。



状態変化

バトル中、敵・味方キャラクターの能力や状態（ステータス）は、有利にも不利にも変化します。エンハンサーの強化・防御系のアビリティでパワーアップしたり、ジャマーの妨害・弱体系アビリティで敵を不利に追い込むことで、バトルを有利に進められるでしょう。ただし、敵も状態変化攻撃をしかけてきます。その効果は最大８種類まで重複するので、異常を無視しているとあらゆる能力が低下することもあります。状態変化がもたらす効果をしっかり理解して、早めの対応を心がけましょう。



強化・防御系アビリティでの状態変化

キャラクターの攻撃力や防御力がアップします。アビリティの使用やアクセサリの装備で変化します。

強力（ブレイブ）
主に物理攻撃で与えるダメージが増加します。

強魔（フェイス）
主に魔法攻撃で与えるダメージが増加します。

加速（ヘイスト）
ATBゲージがたまる速度がアップします。

堅守（プロテス）
主に物理攻撃で受けるダメージが減少します。

堅心（シェル）
主に魔法攻撃で受けるダメージが減少します。

気迫（ガッツ）
相手の行動を中断しやすく、自身の行動は中断されにくくなります。

弱体・妨害系アビリティでの状態変化

ステータス異常によって、キャラクターの能力が低下します。対応するアクセサリの装備や、アビリティ「ベール」で耐性をつけ、異常を防ぎましょう。また、こうした異常はアイテム「万能薬」やアビリティ「エスナ」でも治療できます。

ジャマーが得意とする弱体・妨害系アビリティでの状態変化

猛毒（バイオ）
時間経過とともにダメージを受けます。
アイテム「毒消し」で治せます。

激痛（ペイン）
物理アビリティが封印されます。
アイテム「痛み止め」で治せます。

忘却（フォーグ）
魔法アビリティが封印されます。
アイテム「とんかち」で治せます。

呪詛（カーズ）
行動が中断されやすくなります。ブラッドダメージが増加します。アイテム「聖水」で治せます。

弱守（デプロテ）
物理攻撃への耐性が低下します。

弱心（デシェル）
魔法攻撃への耐性が低下します。

劣化（ウィーク）
火・氷・雷・風など各属性への耐性が低下します。アイテム「ワックス」で治せます。

敵が使う弱体・妨害アビリティ

減力（デブレイ）
物理攻撃の威力が低下します。

減魔（デフェイ）
魔法攻撃の威力が低下します。

遅延（スロウ）
ATBゲージがたまる速度が低下します。

虚脱（ダル）
行動ができず、受けるダメージが増加します。

特殊な状態

死の宣告

「死の宣告」を受けるとカウントダウンが始まり、数字が0になると戦闘不能になってしまいます。
「死の宣告」は、エスナや万能薬でも治療できません。

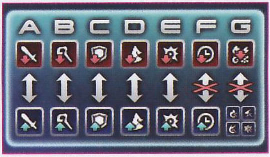
破魔（デスペル）
強化・防御系アビリティの効果が、最新のものから順番に消去されます。

再生（リレイズ）
戦闘不能から復活するステータスです。
消去できません。

活性（リジェネ）
時間とともにHPが回復します。
消去できません。

状態変化の相殺

相反する効果のアビリティをぶつけると効果が相殺され、打ち消されます。これを利用すれば、ヒーラーの代わりにエンハンサーが妨害・弱体効果を治すことができます。また、敵のパワーアップも、ジャマーのアビリティで解除することができます。



BATTLE

バトルリザルト画面の見方

ここでは、バトル終了後に表示されるバトルリザルト画面の見方について説明します。バトルに勝利するまでの時間によって、評価が変わります。バトルにかかった「戦闘時間」が、バトルごとに設定された「目標タイム」より短いほど、高い「スコア」となります。このスコアによって、バトルの評価が「ランク」として星の数で評価されます。目標タイムで勝利した場合、三つ星の評価となり、最高ランクは五つ星です。ランクによって、入手するアイテムが変化したりしますので、効率的な戦法で、高ランクを狙いましょう。



目標タイム	バトルごとに設定されたクリア目標タイムです。
戦闘タイム	実際にクリアにかかった時間です。 この時間が目標タイムより短いほどタイムボーナスが高くなります。
エネミーポイント	敵モンスターごとに設定された得点です。
奇襲攻撃ボーナス	奇襲攻撃に成功するとボーナス値が加わります。
SCORE（スコア）	エネミーポイントやタイムボーナスなどが加算された得点です。
RANK（ランク）	スコアによって、バトルの評価が「ランク」として星の数で表示されます。 最高ランクは星５つです。
CRYSTAL POINTS （クリスタルポイント）	「クリスタリウム」でのキャラクター成長に必要なクリスタルポイントの獲得数です。
GIL（ギル）	アイテムや武器、アクセサリの購入に必要なギル（お金）の獲得数です。
RECENT BATTLE TOTAL （リセント バトル トータル）	バトルスコアの最新20回分の合計が表示されます。

クリスタリウム

キャラクターの能力アップや新たなアビリティの修得は、メインメニューの「クリスタリウム」で行うことができます。バトルやフラグメント入手で得たCP（クリスタルポイント）を消費して、ルートを進み、新たなクリスタルを取得していくことでキャラクターが成長していきます。



キャラクターの成長

1.成長させたいロールを選択



クリスタルは、ロールの特徴となる能力を引き出します。秘められた能力値は、アタッカーは物理攻撃が上がりやすく、ディフェンダーはHPが上がりやすいなど、クリスタルに割り当てるロールによって変わります。育てたいロールをクリスタルごとに自由に割り当て、キャラクターを育てていきましょう。

2.大きなクリスタル取得で成長ボーナス値を獲得



大きなクリスタルは、ロールの能力を大きく引き出します。大きなクリスタルを取得したときに引き出される能力値には、ロールごとに「アタッカーライズ」「ブラスターライズ」などの成長ボーナス値が加わります。大きなクリスタルにどのロールを割り当てるかが、キャラクター成長のポイントになります。

3.ロールのレベルアップとアビリティ取得



クリスタルをひとつ取得すると、ロールのレベルは1上がります。アビリティの入手レベルは、直近のものが画面右下の修得可能アビリティの一覧に表示されており、成長ルート上でも確認できます。

BATTLE / TIPS

クリスタリウムのレベルアップ



クリスタリウムには何段階かのステージがあります。そのステージのクリスタルをすべて取得すると、クリスタリウムは自動的にレベルアップして新しいルートが始まります。クリスタリウムがレベルアップしたときに、「新しいロールの解放」や「アクセサリ装備能力の強化」「ATBレベルアップ」など、いろいろなボーナスが選べます。

モンスターの成長

1.与える成長アイテムを選択



モンスターもキャラクターと同じようにクリスタリウムで成長させることができます。モンスターの成長には、バトルなどで手に入れるさまざまな「モンスター成長アイテム」から引き出したクリスタルパワーを使います。成長アイテムにはグレードがあり、モンスターのクリスタリウムがレベルアップするとグレードも上がっていきます。

2.アビリティの継承



モンスターは、ほかのモンスターから「アビリティ継承」をすることで強化できます。メインメニュー「モンスターカスタマイズ」からモンスターを選び、「アビリティ継承」を選ぶと、ほかのモンスターのアビリティを継承することができます。コマンドアビリティとオートアビリティはロールが同じ系統のモンスターから継承できます。特性アビリティは、すべてのモンスターから継承できます。ただし、アビリティを移植したモンスタークリスタルは失われてしまいます。

♦ゲームのヒント&豆知識

ここでは『ファイナルファンタジーXIII-2』をプレイするにあたってのヒントや、知っておきたい豆知識などを紹介します。

基本操作・フィールド編

ゲートの種類



ゲートには3つの種類があります。金色に輝くゲートは、女神の導きを受けた特別なゲートです。起動するには、ゲートごとに、ただひとつの特別なオーパーツが必要です。水色のクリスタルゲートは「ワイルドオーパーツ」を使えば開くことができます。ワイルドオーパーツはひとつではなく、いろいろな時空エリアで手に入りますが、ゲートを開くと消滅してしまいます。黒く焼け焦げたゲートは、セラとノエルがその時空エリアに現れた時に使ったものです。近づいて◎ボタンで調べると、ヒストリアクロスに戻ることができます。

サーチライトでモンスター回避



ヤシャス山の暗がりに潜む強力なモンスター「ベヒーモス」は光を嫌います。ベヒーモスが出現しても、光の中に逃げこめば、モーグリクロックは安全な状態に巻き戻っていきます。モーグリクロックが緑色に戻るまで耐えたら、次のライトへ進みましょう。また、サーチライトの光の動きにあわせて進めば、戦闘を回避することができます。周囲の状況を見極めながら、強力なベヒーモスを避けて進んでいきましょう。

ダディベアの地獄クイズ



神出鬼没のクイズ教官「ダディベア」の出す「地獄クイズ」に正解すると、スペシャルなごほうびがもらえます。ダディベアはどこかの時代のとある都市にいますが、見つけるのはとても大変です。街の人のつぶやきに耳を傾けて、目撃情報を聞き逃さないようにしましょう。

バトル編

ブラッドダメージ



ある種の強力な攻撃は、生命力そのものを奪う「ブラッドダメージ」を与えます。この攻撃を受けたキャラクターやモンスターは、HPの最大値が下がってしまうので、「ブラッドポーション」を使って回復させましょう。減ってしまったHPの最大値は、戦闘が終われば回復します。

属性耐性と物理・魔法耐性



バトルでは、属性耐性よりも物理・魔法耐性のほうが優先されます。たとえば、雷属性が弱点だが魔法攻撃は無効な敵を、雷属性の魔法「サンダー」で攻撃したとします。雷属性が弱点であろうと「魔法が効かない」という耐性が優先されるので、ダメージを与えられません。この場合、雷属性の物理攻撃「スパークブロウ」を使えば、弱点属性をついて大ダメージを与えられます。しかし物理・魔法攻撃がともに効かない難敵も存在します。強そうな敵と遭遇したら「ライブラ」などで情報を確認して、慎重に戦いましょう。

モンスタークリスタルの入手方法



バトル中、モンスターをクリスタルに変化させる確率を上げる方法があります。モンスターは、モンスター必殺技（シンクロドライブ）でトドメを刺されるとクリスタルになりやすいです。必殺技のアクション入力に成功し、シンクロ率が高いほどクリスタルになる確率が上がっていきます。モンスターの仲間を増やしたい場合は、積極的にモンスター必殺技を使ってみましょう。

連鎖アビリティ



メインメニューの「装備」で武器・アクセサリを選ぶとき、画面右側には、その品が備えている「特性アビリティ」が表示されます。この時、特定の品を組み合わせると、相乗効果によって新たなアビリティが追加されることがあります。それが「連鎖アビリティ」です。連鎖アビリティには多くの種類があるので、装備品の組み合わせをいろいろ試して、隠されたアビリティを探してみましょう。

モンスターの隠された能力



異なるロールのモンスターから「アビリティ継承」を繰り返すことによって、シークレットアビリティを身につけることがあります。モンスターの特徴をいかして、強力な仲間を育てましょう。

カジノ・イベント編

スロットマシンの好・不調



スロットマシンで役がそろったとき、絵柄が光ったり、マシンそのものが変化を起こすことがあります。これを「確率変動状態」といい、いつもより役がそろいやすくなります。確率変動状態には、いろいろな見た目がありますので、注意深く観察してみましょう。また、スロットマシンは時によって「ご機嫌」があるらしく、この確率変動にも影響するようです。スロットのご機嫌は、マシン近くにいるアシスタントに聞いてみましょう。

チョコボの引退撤回



RPがなくなってレースに出せなくなったチョコボは、預けなおして再度レースに参加させることもできます。ただしクラスの解放度合いは最初からやりなおしになるうえ、チョコボのレベルが同じなら能力やRPも前と同程度です。より高みを目指したければ、チョコボをクリスタリウムで成長させてから、また預けるのがよいでしょう。

『XIII』のセーブデータで特別アイテム入手



『ファイナルファンタジーXIII』のセーブデータがPlayStation®3本体にある状態で「NEW GAME」を始めると、特別なアイテムが手に入ります。

パラドクスエンディング



セラとノエルの行動によるパラドクスが生んだ新たな歴史が導く物語の終わり。それが「パラドクスエンディング」です。ヒストリアクロスには、複数のパラドクスエンディングが隠されていますので、すべての結末を導きだしましょう。

ダウンロード コンテンツについて



『ファイナルファンタジーXIII-2』では、製品版発売以降、キャラクターのコスチュームや追加ボスモンスターなどの魅力なアイテムが順次配信されていきます。ゲームをより深く楽しめるものになっていますので、どうぞご期待ください!

Mai Fukui

ふくい舞



New Single

PlayStation®3用ソフト
「FINAL FANTASY XIII-2」テーマソング

約束の場所

Now On Sale

[CD+DVD] YICD-70092/B ¥1,890(税込)
[CD] YICD-70093 ¥1,050(税込)

CD

1. 約束の場所
   PlayStation®3用ソフト「FINAL FANTASY XIII-2」テーマソング
2. たったひとりの味方
   東海テレビ・フジテレビ系全国ネット連続ドラマ「花嫁のれん」主題歌
3. 約束の場所 (Instrumental)
4. たったひとりの味方 (Instrumental)

DVD

1. 約束の場所 Music Video
2. FINAL FANTASY XIII-2 Promotion Video TGS 2011 Ver.

[CD+DVD初回生産限定盤封入特典]

- 「FINAL FANTASY XIII-2」内にて使用できる効果アクセサリ「歌姫のギフト〈ディーヴァのマイク&ディーヴァのヘッドホン〉」がダウンロードできるプロダクトコード
- ライトニング透明ジャケットカード

3rd Mini Album
2011.12.14 On Sale

最新シングルPlayStation®3用ソフトFINAL FANTASY XIII-2テーマソング「約束の場所」、
2011年大きな話題を集めたロングセラーシングル「いくたびの櫻」、
デビュー曲「アイのうた」の新ヴァージョンを収録。
ふくい舞の代表曲が網羅されたMini Album!

[CD+DVD初回生産限定盤封入特典]

- 「FINAL FANTASY XIII-2」内にて使用できる効果アクセサリ「女神の福音〈女神のバングル&女神のピアス〉」がダウンロードできるプロダクトコード

※Sg「約束の場所」(CD+DVD)の初回特典アクセサリ「歌姫のギフト」と「女神の福音」、全てのアクセサリが揃った時、真の効果が発揮されます!

http://fukuimai.net/

d-more　avex group

過去と未来を紡ぐ新たな音楽世界――





オリジナル・サウンドトラック
Now on Sale

コンポーザー：浜渦正志・水田直志・鈴木光人

初回生産限定盤 **豪華特殊パッケージ仕様／ボーナスDVD封入**
¥4,800(税込)／SQEX-10291-5

通常盤：¥3,990(税込)／SQEX-10296-9

※商品画像は初回生産限定盤のものです。
※商品画像はイメージです。実際の商品とは異なる場合がございます。

FINAL FANTASY XIII-2
PLAY ARTS 改 -KAI-

LIGHTNING

美しく凛々しいライトニング



2011年 冬発売予定

FINAL FANTASY XIII－2 PLAY ARTS 改 –KAI– LIGHTNING　希望小売価格：5,460円（税込）

美麗なCGがウォールスクロールに！





＜ライトニング＆セラ＞　＜ライトニング＞

FINAL FANTASY XIII－2 ウォールスクロール
希望小売価格：1,995円（税込）

好評発売中





好評発売中

FINAL FANTASY XIII
シルバーペンダント＜ライトニング＞
希望小売価格 13,650円（税込）

FINAL FANTASY XIII
エンゲージペンダント＜セラ＞
希望小売価格 24,150円（税込）



FINAL FANTASY XIII-2
ファイナルファンタジーXIII-2
ULTIMANIA®
アルティマニア
シナリオアルティマニア(仮題)
バトルアルティマニア(仮題)
待望の続編『ファイナルファンタジーXIII-2』を
2冊のボリュームですみずみまで完全攻略。
究極の書、アルティマニア発売決定!
スクウェア・エニックスの
産地直送
公式ガイドブック
2012年1月下旬発売予定!
©2011 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
SQUARE ENIX.



VJBが開く! 攻略の「ゲート」!!
ソフトと
同時発売の
最速
攻略本!
美麗
3Dマップつきの
わかりやすい
攻略!
FINAL FANTASY XIII-2
ファイナルファンタジーXIII-2
最速攻略ガイド 好評発売中!
Vジャンプ
Vジャンプブックス
編集:Vジャンプ編集部　発行:集英社　お問い合わせ先:株式会社 集英社 TEL 03(3230)6080[読者係]
©2011SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

製品・サービスに関するサポート情報はこちらまで

【スクウェア・エニックス サポートセンター】

http://support.jp.square-enix.com/

※上記サイトでは、各種検索機能を利用して、製品やサービスのサポート情報を確認できます。
ご意見やご要望などもスクウェア・エニックス サポートセンターをご利用ください。

BLJM 60382 / BLJB 93504